

Luigi's Mansion

TM/MC



NINTENDO
GAMECUBE

INSTRUCTION BOOKLET / MODE D'EMPLOI

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO[®] HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Loss of awareness
Altered vision	Involuntary movements	Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendinitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Electric Shock

To avoid electric shock when you use this system:

- Use only the AC adapter that comes with your system.
- Do not use the AC adapter if it has damaged, split or broken cords or wires.
- Make sure that the AC adapter cord is fully inserted into the wall outlet or extension cord.
- Always carefully disconnect all plugs by pulling on the plug and not on the cord.
- Make sure the Nintendo GameCube power switch is turned OFF before removing the AC adapter cord from an outlet.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games with this system, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

⚠ CAUTION - Laser Device

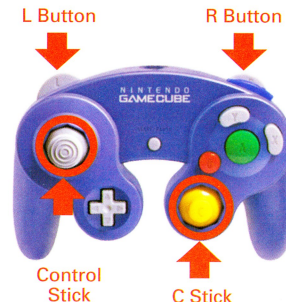
The Nintendo GameCube is a Class 1 laser product. Do not attempt to disassemble the Nintendo GameCube. Refer servicing to qualified personnel only.

Caution - Use of controls or adjustments or procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

CONTROLLER NEUTRAL POSITION RESET

If the L or R Buttons are pressed or the Control Stick or C Stick are moved out of neutral position when the power is turned ON, those positions will be set as the neutral position, causing incorrect game control during game play.

To reset the controller, release all buttons and sticks to allow them to return to the correct neutral position, then hold down the X, Y and START/PAUSE Buttons simultaneously for 3 seconds.



This official seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo product.

Ce sceau officiel est votre garantie que Nintendo a examiné ce produit et qu'il satisfait nos normes d'excellence en ce qui a trait à sa main-d'œuvre, sa fiabilité et sa valeur en tant que divertissement. Recherchez-le toujours quand vous achetez des jeux et des accessoires pour vous assurer de sa compatibilité avec vos appareils.



All Nintendo products are licensed by sale for use only with other authorized products bearing the Official Nintendo Seal of Quality.®
À leur vente, tous les produits Nintendo sont brevetés pour leur utilisation exclusive avec d'autres produits autorisés portant le Sceau officiel de qualité de Nintendo®.



1 Player

**THIS GAME SUPPORTS
GAME PLAY USING ONE
PLAYER AND CONTROLLER.**



1 joueur

**CE JEU PERMET LE JEU EN
SOLO AVEC UN SEUL
CONTRÔLE MANUEL**



Memory
Card

**THIS GAME REQUIRES A
MEMORY CARD FOR SAVING
GAME PROGRESS, SETTINGS
OR STATISTICS.**



Carte de
mémoire

**CE JEU REQUIERT UNE
CARTE DE MÉMOIRE POUR
LA SAUVEGARDE DE LA
PROGRESSION, DES RÉGLAGES
ET DES STATISTIQUES.**

NEED HELP PLAYING A GAME?

You can visit our web site at www.nintendo.com for game play assistance.

For automated game play tips and news, call Nintendo's Power Line at: 1-425-885-7529
This may be a long distance call, so please ask permission from whomever pays the phone bill.

Rather talk with a game counselor?

1-900-451-4400

Canada \$2.00 per minute

MON. - SAT., 6:00 a.m. to 9:00 p.m.; SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time

Callers under age 18 need to obtain parental permission to call. (Prices subject to change)

BESOIN D'AIDE POUR JOUER ?

Vous pouvez visiter notre site web à www.nintendo.ca pour obtenir de l'aide.

Pour obtenir des indices et des nouvelles, appelez la ligne de puissance informatisée de Nintendo au : 1 (425) 885-7529
Il pourrait s'agir d'un interurbain, veuillez donc demander la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

Vous préférez parler à un expert en jeu ?

1 (900) 451-4400

2.00 \$ la min. au Canada

LUN. - SAM., entre 6 h 00 et 21 h 00 ; DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique.

Les personnes âgées de moins de 18 ans doivent obtenir la permission d'un parent. (Prix sujets à changement.)



THIS PRODUCT HAS BEEN
RATED BY THE ENTERTAINMENT
SOFTWARE RATING BOARD.
FOR INFORMATION ABOUT THE
ESRB RATING, OR TO COMMENT
ABOUT THE APPROPRIATENESS
OF THE RATING, PLEASE
CONTACT THE ESRB AT
1-800-771-3772, OR VISIT
WWW.ESRB.ORG.



CE PRODUIT A ÉTÉ CLASSIFIÉ
PAR LE ENTERTAINMENT
SOFTWARE RATING BOARD.
POUR OBTENIR DE PLUS AMPLES
RENSEIGNEMENTS CONCERNANT
LES CLASSIFICATIONS DE L'ESRB
OU POUR LES COMMENTER,
VEUILLEZ CONTACTER L'ESRB AU
1(800) 771-3772 OU VISITER LE
WWW.ESRB.ORG.



ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND
PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

TOUS LES DROITS, Y COMPRIS LES DROITS DU JEU, DU SCÉNARIO, DE LA
MUSIQUE ET DES PROGRAMMES, SONT RÉSERVÉS.

© 1996 - 2001 NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 1996 - 2001 NINTENDO. MC, ® ET LE LOGO DU NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE
COMMERCE DE NINTENDO. NINTENDO OF CANADA LTD., USAGER AUTORISÉ.

Dolby and the double-D Symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

Dolby et le symbole du double D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories.

© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



Contents / Table des matières

● And the Grand Prize is	6
● Using the Controller	8
● Controlling Luigi	10
● Ask Professor Elvin Gadd!	18
● Starting the Game	20
● Playing the Game	21
Step One: Visit All the Rooms That You Can	23
Step Two: Vacuum the Ghosts	23
Step Three: Save With a Toad	24
Step Four: Defeat a Boss Ghost to Clear an Area	25
Step Five: Empty Your Vacuum Cleaner	25
● Use the Game Boy Horror Wisely!	26
● Et le Grand Prix est	32
● Utilisation du contrôle manuel	34
● Le contrôle de Luigi	36
● Demandez au professeur Elvin Gadd !	44
● Pour commencer la partie	46
● Le jeu	47
Étape 1 : Visitez toutes les pièces possibles	49
Étape 2 : Aspire les fantômes	49
Étape 3 : Sauvegarde avec Toad	50
Étape 4 : Capture le patron fantôme pour compléter l'aire..	51
Étape 5 : Vide ton aspirateur	51
● Utilise sagement l'horreur du Game Boy!	52

And the grand prize is

One day, Luigi received an unexpected message: You've won a huge mansion! Naturally, He got very excited and called his brother, Mario. "Mario? It's me, Luigi. I won myself a big mansion! Meet me there and we'll celebrate, what do you say?"

Luigi tried to follow the map to his new mansion, but the night was dark, and he became hopelessly lost in an eerie forest along the way. Finally, he came upon a gloomy mansion on the edge of the woods. According to the map, this mansion seemed to be the one Luigi was looking for. As soon as Luigi set foot in the mansion, he started to feel nervous. Mario, who should have arrived first, was nowhere to be seen. Not only that, but there were ghosts in the mansion!

a big, haunted mansion!?

Suddenly, a ghost lunged at Luigi! "Mario! Help meee!" That's when a strange old man with a vacuum cleaner on his back appeared out of nowhere! This strange fellow managed to rescue Luigi from the ghosts, then the two of them escaped...

It just so happened that the old man, Professor Elvin Gadd, who lived near the house, was researching his favorite subject, ghosts. Luigi told Professor E. Gadd that his brother Mario was missing, so the Professor decided to give Luigi two inventions that would help him search for his brother.

Luigi's not exactly known for his bravery. Can he get rid of all the prank-loving ghosts and find Mario?

CAST



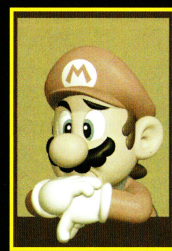
Luigi



Professor E. Gadd



Ghosts Galore



Mario

Using the Controller



First things first, sonny! You've got to learn how to use the controller! Read more on the following pages for details.

There are two types of control. **Standard** is for those just starting out, and **Sidestep** is for those who are a bit more used to the game. The only difference is how you use the Control Stick to move Luigi. You can change controller settings on the Pause screen (pg. 15).

L Button

- **Expel an element from the vacuum (pg. 15).**



Control Stick

- **Move Luigi (walk, run)**
When using the vacuum, Luigi will move while facing a fixed direction until you change it.

When you set the controls to the Sidestep type, Luigi faces a fixed direction even when you are just using the flashlight.

If a ghost grabs you, tilt the Control Stick and C Stick back and forth to shake it off.

*** Press and hold the B Button, X Button, and START/PAUSE simultaneously to reset the game just as you would with RESET.**

START/PAUSE

- **Temporarily pause the game and display the Pause screen.**

Controller Style
Standard
Type

B Button

- **Hold this button to keep the flashlight turned off**

**Works only when you're in a dark room*

R Button

- **Use the vacuum cleaner to suck up things like ghosts (pg. 13).**



◀ The harder you press the R Button, the more power your vacuum will use to suck.

Using the GAME BOY® HORROR

The Game Boy Horror is a portable device invented by Prof. E. Gadd (pgs. 26-27).

*You cannot use the vacuum or move Luigi when using the Game Boy Horror.

X Button

- **Search Mode shows Luigi's perspective.**



*You can check all sorts of things with this view.

Y Button

- **Floor Map**



Z Button

- **Item List**



A Button

- **Examine Things**
- **Open a door**
- **Display the next message**
- **Choose an option**

C Stick

- **Change the direction of the vacuum or flashlight (pg. 10).**
Moves the flashlight a little bit faster with the Sidestep control type.

Controlling Luigi



Look here now, whipper-snapper! You'd better learn these moves so you know what to do when you meet a ghost!

*These commands apply to the controller when it is set to Standard control type.

Walk / Run



Control Stick

Luigi moves in the direction that you tilt the Control Stick. He moves slowly when you tilt the Control Stick a little bit, and he moves quickly when you tilt the Control Stick a lot.

Try using the Sidestep control style.

Some ghosts are easier to vacuum when you change the control type from Standard to Sidestep. Try using each in different situations.



Changing the Direction of the Flashlight and Vacuum



C Stick

Without moving Luigi, you can change the direction of the flashlight or vacuum you are using and point it at a ghost.



▲ Tilt the C Stick toward you to point the flashlight or vacuum up, and tilt the C Stick away from you to point them down.

Open a Door

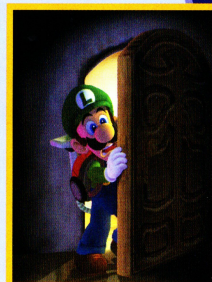
Press



in front of a door.



If you press the A Button when standing in front of an unlocked door, you can open it. If you have the key to a locked door, you'll automatically use it to open the door.



Which door does this key fit?

When you get a new key, the Floor Map screen will appear to show you which door the key fits.



Examine

Press



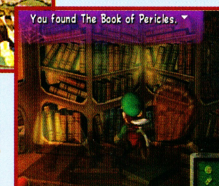
when standing in front of the object you want to examine.

You can examine various things inside the mansion. Stand Luigi in front of a piece of furniture or other object and press the A Button. Luigi will examine the object by opening, tapping, or lifting it. You can find various items by examining objects.



◀ When Luigi examines the wardrobe, coins come out!

► Examine the bookshelf to find a book about...?



Vacuuming Ghosts

This is Luigi's most important action. Using the **vacuum** he received from Prof. E. Gadd, Luigi can take the following steps to vacuum ghosts.

Step One Shine the Flashlight on Ghosts

Use →

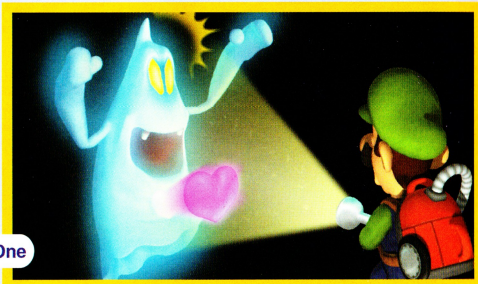


+



When a ghost appears, use the C Stick to shine the flashlight on it. The ghost will be surprised and stop moving. A heart icon will also appear in the ghost's chest. When this heart appears, you can suck the ghost into the vacuum.

Step One



Points to remember when shining the flashlight on ghosts.

If ghosts are too far away when Luigi shines a light on them, you will not be able to vacuum them up even though their hearts have appeared. Try to get as close as possible to ghosts before flashing the light on them. One good technique is to hold down the B Button to keep the flashlight off. Use the darkness to draw the ghosts in close before flashing them with the light.

Use



to surprise ghosts!



Step Two

Vacuum the Ghosts

Use →



+



+



Once a ghost's heart has appeared, hold down the R Button to activate the vacuum, then suck the ghost in. Next to the ghost's heart, you will see a number. This number shows the **ghost's power**, and as you vacuum the ghost, this number will go down. When the number reaches zero, the ghost will lose the power to flee and will be sucked into the vacuum.

Step Two

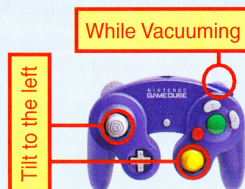


Vacuum the Ghosts as if You Were Fishing!

When the vacuum first contacts the ghosts, they will get upset and try to run away. If you let the ghosts resist, their power won't decrease. But if you **tilt the Control Stick and C Stick in the direction opposite from the escaping ghost**, then you can hold the ghost with the vacuum suction, and its power will begin to decrease. Think of this as you would fighting with a fish on a line. Also, tilting away from the ghost with the Sticks in short, rapid motions will decrease their power faster than constant tilting.

Example: The ghost is on the right side of the screen.

While vacuuming with the R Button, tilt the Control Stick and C Stick to the left to catch the ghost.

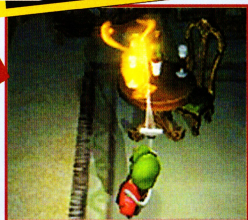
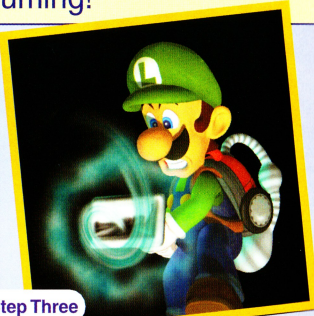


Step Three Finish Vacuuming!

When the ghost's power reaches zero, continue to hold the R Button until the ghost is sucked into the vacuum.



Step Three



Quick Questions #1



What if the ghost drags Luigi...?

When vacuuming ghosts, Luigi can lose hearts if he is being dragged. Vacuum the ghosts aggressively, and try to keep them from dragging Luigi.

What else can I vacuum?

Coins and bills come out of some furniture and fixtures, and they scatter around the room. Use the vacuum to quickly collect them all at once by sucking them up. Some unexpected things can be vacuumed or will respond to vacuuming, so use your vacuum everywhere!



Expelling Elements



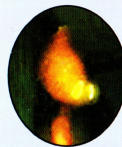
L Button

Your vacuum, in addition to sucking things in, can also **expel some things that have been vacuumed**. If you have already sucked an **element** into your vacuum, you can expel the element later with the L Button.

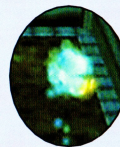
What Are Elements?

There are three types of energy elements: fire, water, and ice. You can vacuum these elements to expel later when trying to capture ghosts of the different energy type.

Elemental Ghosts



Fire



Water



Ice

▲ Elemental ghosts will start to appear after you find the three types of element medals hidden around the house.

An explanation of elements continues on page 16.

What can I do on the Pause screen?

When you press START/PAUSE during game play, the game will temporarily pause, and the Pause screen will appear. You can change the control type by tilting left or right on the Control Stick. You can also tilt the Control Stick up and down to select Quit and press the A Button to stop the game. **This option will not save your game before quitting, so please be careful.**



How to Expel Elements



When you vacuum an elemental ghost, an element meter will appear on the bottom of your screen. The element type is shown as an icon inside of the meter.

Element Meter

Element Icon



Fire



Water



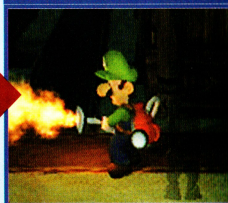
Ice

Elements that appear as icons on your meter can be expelled from the vacuum at any time. Press the L Button to expel the element from the vacuum. The harder you press the L Button, the more of the element will be expelled from the vacuum.

Pressing the Button Lightly



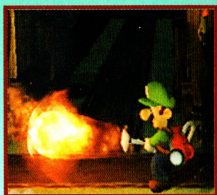
Pressing the Button Hard



Every time you expel an element, the element meter will decrease. (See details on the right for more information.)

Shoot Out an Elemental Blast

When you quickly press the L Button all the way down, you can shoot out a large lump of the element.



When Should I Expel Elements?

You can, for example, light unlit candles by expelling fire. Lighting candles can sometimes cause a change in the room. You can also damage some ghosts with elements.

► You can make all sorts of discoveries by expelling elements.



What Do I Need to Expel Other Elements?

If you want to shoot out an element other than the one you have, you must first find and suck up an elemental ghost of the element you want. For example, if you have a fire element, but you want to use a water element, you must first find and vacuum a water elemental ghost. The element in your vacuum will then change from fire to water.



How Much Element Can Luigi Expel?



Luigi can expel elements until his element meter disappears. The more element you expel, the faster the element meter will run out. You can hold the element longer by expelling only small amounts at a time. Remember that expelling large amounts at a time will also cause your meter to decrease rapidly.

Ask Professor Elvin Gadd!

OK, feller. So now you know exactly what you're supposed to do, eh? What's that? You've still got questions, you say?

Q1 What happens to the vacuumed ghosts?



A I'll turn 'em back into paintings!

I'll be having you vacuum all sorts of ghosts, but some of 'em need to be collected from your vacuum immediately. These ghosts will have to go through my newly invented "Ghost Portrificationizer" and turned

back into paintings. I'll be putting those paintings up in the gallery as you bring them to me. Why do we have to turn them into paintings, you ask? Because most were paintings to begin with, that's why!



Q2 Should I collect all of these coins and bills, too?

A Yeah, you really should, sonny.

When you find coins, bills, and jewels in the mansion, you shouldn't just leave 'em lying around, now should you? Collect all the treasure you want, 'cause I'm not particularly interested in the stuff. I'm sure you can find some use for all those baubles.



Q3 What should I do when I get hurt?

A You'd better collect some hearts!

This big heart icon shows how healthy you are. As you take damage, the heart will shrink, and the number to the right will decrease. When this number reaches zero, you're done for! Don't let that happen, 'cause I'll be in a real jam, too! Examine all the furniture to find hearts. Collect those to recover your health. Hearts also appear when you vacuum two or more ghosts at once. The bigger the heart is, the more health it helps you recover. An eye for an eye, a heart for a heart...or something like that.

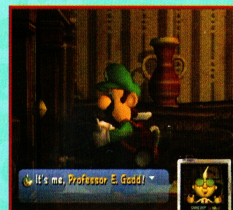


Heart Icon

Q4 Where are you while I'm hunting ghosts?

A I'm down here in the Lab!

I'm usually down here in my lab in front of the mansion. But don't worry about me, sonny. I can see you through the Game Boy Horror I gave



you—it records everything you can see and sends it down to a monitor in the lab. So I can see what-all's going on up there, you hear? Sometimes I'll use the Game Boy Horror to send you a bit of advice. Just relax, and catch those ghosts!





Starting the Game

Now you know how to catch ghosts, right? So let's get started already!

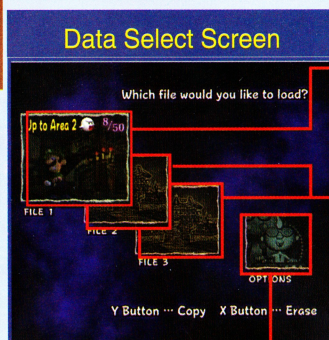
Put the Game Disc and Memory Card into your NINTENDO GAMECUBE, close the cover, and press POWER to turn the power on. Once the title screen appears, press PAUSE/START. The File Select screen will then appear.



*You will need a Memory Card to save a game in progress. Insert the Memory Card into Slot A.

The File Select Screen

You can save up to three games. On the File Select screen, select a saved data file and press the Y Button to copy that data to an empty location. Select a saved data file and press the X Button to erase that file. **Erased data files cannot be restored, so please be careful.**



Saved Data

Select this option to continue a previously saved game (pg. 24). The contents of the saved data file will appear on screen.

Data Files with the label "New Game"

Select this file to start playing the game from the beginning.

Options

Choose this to set play options.

Continuing a Saved Game

Select a saved data file on the File Select screen and press the A Button. You can then continue playing a previously saved game. When continuing a game from a saved data file, you will appear in Prof. Gadd's Lab. You must choose "The Mansion" to return to the start point at the front entrance.

* No saved data files will appear on this screen unless there is a Memory Card with previously saved games inserted in the console.

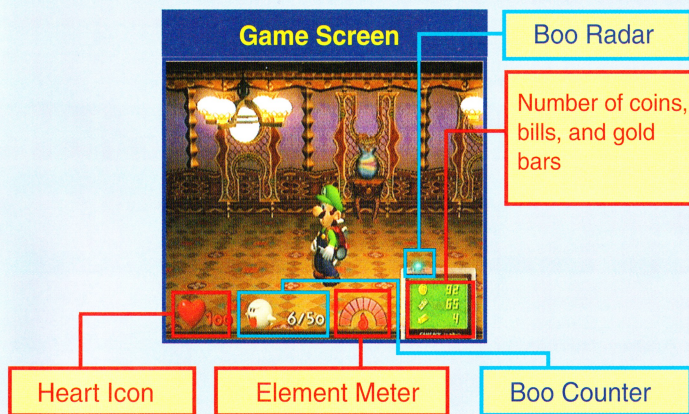


Playing the Game

Now I'm gonna explain all you need to know once you get inside the mansion. Don't worry... knowledge isn't a heavy burden to carry around, sonny!

Viewing the Game Screen

First, I'll explain how to view the game screen.



Viewing the Game Screen



Heart Icon

This icon shows the state of Luigi's health. When you take damage, this heart will get smaller, and the number on the right will decrease (max. value is 100). When this number reaches zero, your game will end.



Element Meter

The type and amount of element that you can expel will appear here when you vacuum up an elemental ghost.

→ See page 15 - 17



Boo Radar

This will appear during the game when Boos start to appear. When Luigi approaches a Boo, the lamp will turn red to let you know.

→ See page 26



Boo Counter

The counter displays the number of Boos that you have captured.

→ See page 24

Stages in Your Search

Luigi must capture all of the ghosts he encounters as he walks around the mansion. After capturing a **boss ghost**, Luigi can then proceed to the next area of the mansion. Each boss controls one area of the mansion. Here are some basic steps to follow within each **area**.

Step One Visit All the Rooms That You Can

Step Two Vacuum the Ghosts →Pg. 23

Step Three Save With a Toad →Pg. 24

Step Four Capture the Boss to Clear the Area →Pg. 25

Step Five Empty Your Vacuum →Pg. 25

Step One

Visit All the Rooms That You Can

There are many rooms in the mansion. You will not be able to enter all of them at first. Most of the rooms are locked, so you will have to find a key for every door to move on.



Step Two

Vacuum the Ghosts

When you enter a room, try to capture all the ghosts in that room. When you have cleared a room of ghosts, the lights will come on and brighten the room.



- First, capture all the ghosts in the room to turn on the lights.

Quick Questions #2

What are these pearls?

Some special ghosts who were formerly paintings will drop **pearls** as you try to capture them. Depending on how many of these pearls you gather, the quality of the frames on portraits in the gallery will change.



Quick Questions #3

Collect all of the Boos!!

As you advance in the game, the number of **Boos** appearing in the mansion will increase. If you want to see Mario again, you'd better get as many of them as you can. Explore every part of the room and use your Boo radar to flush them out and capture them with your vacuum. Sometimes capturing a certain number of Boos will allow you to access another room.

*** Boos do not appear in dark rooms. You must first capture all other ghosts and brighten the room before you can find any Boos.**



Step Three Save With a Toad



When you speak to a Toad, like the one at the front entrance, you can save your progress in the game. Doing so will save all items that you have collected, as well as all rooms that you have cleared. Remember to save often and every time you complete a difficult part of the game.

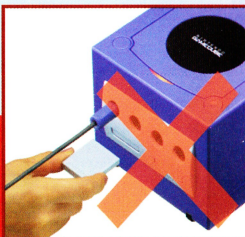
*** You can also save when you catch a Boo.**

*** You will need 3 available memory blocks on your Memory Card to save Luigi's Mansion game data.**



How to Save

Speak to Toad, then choose Save and press the A Button. Your previous save data will automatically be overwritten with your new data.



*** Please do not remove the Memory Card or shut off the power during saving. You could damage the Memory Card or console**

Save Messages

If you are unable to save because of some problem with the Memory Card, a message will appear on the screen. Please follow the instructions in the message.



*** Please refer to the Nintendo GameCube instruction booklet (pages 18-20) for directions on how to format and delete Memory Card files.**

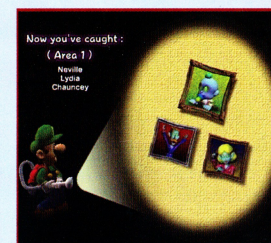
Step Four Defeat a Boss Ghost to Clear an Area

When you reach the end of an area, you will encounter a large **boss ghost**, much stronger than those you have met before. If you capture the boss ghost, the area will be cleared.



Step Five Empty Your Vacuum Cleaner

When you capture a boss ghost, you will go to Prof. E. Gadd's lab to count all of the captured ghosts. All of the Portrait Ghosts you have captured will be turned back into paintings, and you can see them here.

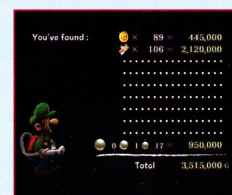


Look at the ghosts you have captured

Count your treasure

When you finish pressing the ghosts, you can count your treasure. All of the coins, bills, gold bars, and jewels that you have gathered will be counted up as G (Gold), and added to your total.

*** You can also save at this point.**





Use the Game Boy Horror Wisely!

This is the portable device I invented to help you search the mansion and help you hunt for Boos!

Function #1

Boo Radar



Look here!



The Boo radar is a convenient function when you are wandering the mansion in search of Boos. When Luigi enters a room where there's a Boo, the lamp on the Boo radar will change from **blue** to **yellow**.

When Luigi approaches a Boo's hiding place in the room, the lamp will change color from yellow to **red** and start to blink. When this happens, examine all suspicious objects nearby. The Boo radar responds to all Boo-shaped objects of a similar size, though, so just because the lamp is flashing red does not mean you will find a Boo.



Function #2



Inventory List

When you press the Z Button during play, you can display a screen of all the items you have collected so far. This list is divided into ghosts and treasure. Use the C Stick to select a ghost on the ghost list screen and press the A Button to view a profile of that ghost.

Treasure List Screen



Ghost List Screen



Function #3



Search Mode

When you press the X Button during game play, you can use the Game Boy Horror to view the mansion from Luigi's perspective. Use the Control Stick to place the cursor on an object you want to search and press the A Button. You can search a ghost's heart, for example, to see what lies within it! (A clue, perhaps?) You can also cause various objects to react by searching. Try checking all sorts of places with your Game Boy Horror.



Function #4

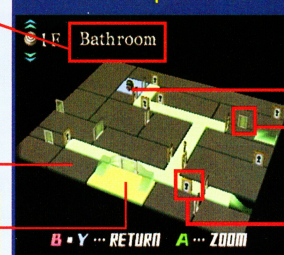


Floor Map

Press the Y Button during game play to display the Floor Map. The rooms appear in different colors depending on what area they belong to and whether or not you have visited and/or cleared them.

Current floor and the name of the room you are in

Floor Map Screen



A room you have visited but not yet cleared

An unvisited room

An unlocked door

A cleared room (the color depends on the area)

A locked door

Change the floor being displayed by tilting up or down on the Control Stick, rotate by tilting left and right, and zoom in with the A Button. Use the C Stick to scroll when zoomed in.

Important:

REV-B

WARNING: Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international copyright laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo Licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact your local authorized Nintendo retailer.

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights.

This manual and other printed matter accompanying this game are protected by domestic and international copyright laws.

The rental of this game without permission of Nintendo or its licensees is strictly prohibited.

For further information or assistance, please contact:
Nintendo Consumer Assistance Hotline
1-800-255-3700 (U.S. and Canada)
Or your local authorized Nintendo retailer.

Warranty & Service Information:

REV-M

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our web site at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 9 p.m., Pacific Time, Monday – Saturday, and 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, on Sundays (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available on-line or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo or referred to the nearest NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTERSM. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo or a NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER will repair the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo or a NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER will repair the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our web site at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting assistance and/or referral to the nearest NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to the nearest service location. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES AND PROVINCES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state and province to province. Nintendo's address is as set forth on the back cover of this booklet.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL DE PRÉCAUTIONS À SUIVRE COMPRIS AVEC CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO® UN DISQUE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS DE SÉCURITÉ IMPORTANTS.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par les éclats de lumière.
- Si vous connaissez une telle attaque, une perte de conscience ou des symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Troubles de la vue	Mouvements involontaires	Désorientation

Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou l'irritation de la peau.

- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Choc électrique

Pour éviter tout choc électrique lors de l'utilisation de cet appareil :

- N'utilisez que l'adaptateur CA compris avec votre appareil.
- N'utilisez pas l'adaptateur CA s'il son cordon ou ses fils sont endommagés, fendus ou cassés.
- Assurez-vous que le cordon de l'adaptateur CA est parfaitement inséré dans la prise mural ou celle de la rallonge.
- Débranchez soigneusement toutes les fiches en tirant sur la fiche et non sur le cordon.
- Assurez-vous que le Nintendo GameCube est éteint avant de retirer le cordon de l'adaptateur d'une prise.

⚠ ATTENTION - Mal de l'air

L'utilisation d'appareils de jeu vidéo peut causer le mal de l'air. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux lors d'une période de jeu avec cet appareil, cessez de jouer et reposez-vous. Ne conduisez pas et ne participez pas à d'autres activités exigeantes jusqu'à ce que vous alliez mieux.

⚠ ATTENTION - Appareil à rayon laser

Ceci est un produit catégorie 1, à rayon laser. N'essayez pas de défaire le Nintendo GameCube. Pour son entretien, ne le confiez qu'à un personnel qualifié.

Attention : L'utilisation des commandes, réglages ou procédures d'une manière autre que celles spécifiées aux présentes peut entraîner une exposition dangereuse aux radiations.

REMISE À ZÉRO DU CONTRÔLE MANUEL

Si vous appuyez sur les boutons L ou R, ou déplacez la manette ou la commande C hors de leur position neutre pendant que vous mettez l'appareil en fonction, ces positions deviendront la position neutre, causant le mauvais fonctionnement du jeu pendant la partie.

Pour remettre le contrôle manuel à zéro, relâchez toute pression sur les boutons et la manette pour leur permettre de reprendre leur position neutre correcte et maintenez la pression sur les boutons X, Y, de mise en marche et de pause simultanément pendant 3 secondes.



Et le Grand Prix est...

Un jour, Luigi reçut un message inattendu : Vous avez gagné un énorme manoir ! Naturellement, il en fut tout excité et a appelé son frère, Mario. « Mario ? C'est moi, Luigi. J'ai gagné un énorme manoir ! Viens m'y retrouver et nous allons célébrer, qu'en dis-tu ? »

Luigi essaya de suivre la carte pour s'y rendre, mais la nuit était noire et, bientôt, il se perdit dans la sinistre forêt, le long de la route. Finalement, il arriva à un sombre manoir situé en bordure de la forêt. Selon la carte, ce manoir semblait être celui que Luigi cherchait. Aussitôt qu'il y mit les pieds à l'intérieur, il commença à se sentir nerveux. Mario qui aurait dû arriver le premier, n'était pas encore là. Non seulement ça, mais il y avait des fantômes dans le manoir.

un énorme manoir hanté !

Soudain, un fantôme cria à Luigi : « Mario ! Aide-mmmoi ! » C'est alors qu'un vieil homme étrange portant un aspirateur sur son dos, apparut ! Cet étrange personnage réussit à sauver Luigi des mains des fantômes, puis les deux s'échappèrent... C'était le professeur E. Gadd qui vivait près de là et se livrait à ses recherches passionnantes sur les fantômes. Luigi dit au professeur que son frère Mario avait disparu et le professeur décida donc de donner à Luigi deux inventions qui l'aideraient à trouver son frère. Luigi n'est pas vraiment connu pour sa bravoure. Pourra-t-il se débarrasser de ces fantômes ratoueurs et trouver Mario ?

T
R
O
U
P
E



Luigi



Professeur E. Gadd



Les fantômes



Mario

Utilisation du contrôle manuel



Et pour commencer, petit ! Tu dois apprendre comment utiliser le contrôle manuel ! Lis les pages suivantes pour connaître tous les détails.

Il y a deux types de commandes. La commande **standard** pour les débutants et la « **sidestep** » pour les joueurs plus avancés. La seule différence réside dans la façon d'utiliser la manette pour déplacer Luigi. Vous pouvez changer les réglages du contrôle manuel sur l'écran de la pause (p.41).

Bouton L

- Pour expulser un élément de l'aspirateur (p.41).



Manette

- Pour déplacer Luigi (marche, course)
Quand vous utilisez l'aspirateur, Luigi se déplace en faisant face à la même direction jusqu'à ce que vous la changiez.
Quand vous réglez le contrôle manuel dans le mode « sidestep », Luigi fait face à la même direction, même quand vous utilisez la lampe de poche.

Si un fantôme vous attrape, poussez la manette et le bouton C aller-retour pour vous en dégager.

* Maintenez la pression sur les boutons B, X, de mise en marche/pause simultanément pour remettre la partie à zéro comme vous le feriez avec le bouton de remise à zéro.

MISE EN MARCHÉ/PAUSE

- Permet d'effectuer une pause temporaire et d'afficher l'écran de la pause.

Bouton B

- Maintenez la pression pour que la lampe de poche demeure allumée.

*Fonctionne dans les salles sombres seulement.

Bouton R

- Utilisez l'aspirateur pour aspirer des choses comme les fantômes (p.39).



Commande C

- Changez la direction de l'aspirateur ou de la lampe de poche (p.36).

Déplace la lampe de poche un peu plus vite dans le style « sidestep ».

Plus vous appuyez sur le bouton C, plus la puissance de votre aspirateur est grande.



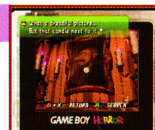
Utilisation de l'horreur du GAME BOY®

L'horreur du Game Boy est un mécanisme portable inventé par le professeur E. Gadd. (p. 50,51).

*Vous ne pouvez pas utiliser l'aspirateur, ni déplacer Luigi quand vous utilisez l'horreur du Game Boy.

Bouton X

- Le mode Recherche montre la perspective de Luigi.



*Vous pouvez vérifier toutes sortes de choses avec son aide.

Bouton Y

- Carte de l'étage



Bouton Z

- Liste des articles



Bouton A

- Examine les objets.
- Ouvre une porte.
- Affiche le message suivant.
- Choisit une option.

Le contrôle de Luigi



Regarde ici, le jeune ! Tu es mieux d'apprendre ces mouvements pour savoir quoi faire quand tu rencontreras un fantôme.

*Ces commandes sont celles du contrôle manuel en mode standard.

Marche/Course



Manette

Luigi se déplace dans la direction dans laquelle vous poussez la manette. Il se déplace lentement quand vous le poussez un peu et rapidement, quand vous le poussez beaucoup.

Essayez d'utiliser le style « sidestep » du contrôle manuel

Certains fantômes sont plus faciles à aspirer quand vous passez l'aspirateur au mode « sidestep ». Essayez d'utiliser chaque mode dans des situations différentes.

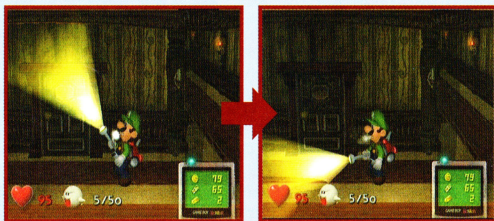


Changement de direction de la lampe de poche et de l'aspirateur



Commande C

Sans déplacer Luigi, vous pouvez changer la direction de la lampe de poche ou de l'aspirateur utilisé et les pointer vers un fantôme.



▲ Inclinez la commande C vers vous pour pointer l'aspirateur ou la lampe de poche vers le haut et inclinez-la dans la direction opposée pour les pointer vers le bas.

Ouvrez une porte

Appuyez sur **A** devant une porte



Si vous appuyez sur le bouton A en vous tenant devant une porte déverrouillée, vous l'ouvrirez. Si vous avez la clé d'une porte verrouillée, vous l'utiliserez automatiquement pour l'ouvrir.



Cette clé va dans quelle porte ?

Quand vous obtenez une nouvelle clé, l'écran de la carte de l'étage apparaît pour vous montrer la porte qu'elle ouvre.



Examinez

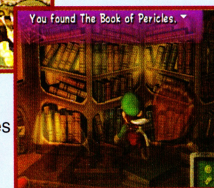
Appuyez sur le bouton **A** en vous tenant devant un objet à examiner.

Vous pouvez examiner divers objets à l'intérieur du manoir. Placez Luigi debout devant un meuble ou un autre objet et appuyez sur le bouton A. Luigi examinera l'objet en l'ouvrant, en le tapotant ou en le soulevant. Vous pouvez trouver divers articles en examinant les objets.



◀ Quand Luigi examine le garde-robe, des pièces en sortent !

► Examinez les étagères de livres pour trouver un livre sur... ?



Pour aspirer des fantômes

C'est l'action la plus importante de Luigi. L'utilisation de l'**aspirateur** reçu du professeur E. Gadd permet à Luigi d'aspirer les fantômes.

Étape 1

Éclairez les fantômes à la lampe de poche.

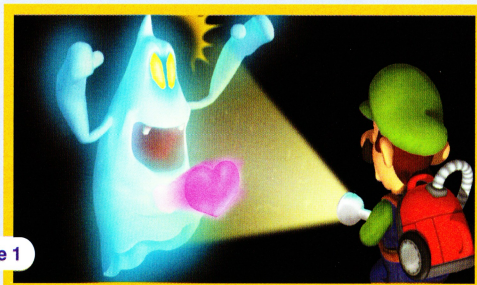
Utilisez →



+



Quand apparaît un fantôme, utilisez la commande C pour l'éclairer avec la lampe de poche. Le fantôme sera surpris et stoppera. Une icône de cœur apparaîtra aussi sur sa poitrine. À ce moment, vous pouvez l'aspirer dans l'aspirateur.



Étape 1

Ne pas oublier quand vous éclairez un fantôme avec la lampe de poche.

Si les fantômes sont trop éloignés quand Luigi les éclaire à la lampe de poche, vous ne pourrez pas les aspirer même si leur cœur est apparu. Essayez de vous en rapprocher le plus possible avant de les éclairer. Une bonne technique consiste à maintenir la pression sur le bouton B pour laisser la lampe éteinte. Utilisez la noirceur pour attirer les fantômes avant de les éclairer.

Utilisez **B** pour surprendre les fantômes !



Étape 2

Aspirez les fantômes

Utilisez →



+



+



Quand le cœur du fantôme apparaît, maintenez la pression sur le bouton R pour activer l'aspirateur, puis aspirez-le. À côté du cœur du fantôme, vous verrez un chiffre. Il indique la **puissance du fantôme** et quand vous aspirez le fantôme, ce chiffre diminue. Quand le nombre atteint zéro, le fantôme perd le pouvoir de s'enfuir et il est aspiré.



Étape 2

Aspirez le fantôme comme si vous pêchiez !

Quand l'aspirateur entre en contact avec les fantômes, ceux-ci sont dérangés et essaient de s'enfuir. Si vous laissez les fantômes résister, leur puissance ne diminuera pas. Mais si vous poussez sur la manette et la commande C dans la direction opposée à celle de sa fuite, vous pourrez retenir le fantôme par la succion de l'aspirateur et le pouvoir du fantôme commencera à décliner. Pensez à ce mouvement comme à celui de la capture d'un poisson à la ligne. De plus, incliner dans la direction opposée au fantôme en tapotant les manettes rapidement diminuera sa puissance plus vite qu'une poussée constante.

Exemple : Le fantôme est à droite de l'écran.

En aspirant avec le bouton R, inclinez la manette et la commande C vers la gauche pour attraper le fantôme.



En aspirant

Poussée vers la gauche



Étape 3 Fini l'aspirateur !

Quand le pouvoir d'un fantôme atteint zéro, continuez à maintenir la pression sur le bouton R jusqu'à ce que le fantôme soit aspiré dans l'aspirateur.



Étape 3



Question rapide no. 1



Que faire si le fantôme tire sur Luigi ?

Quand vous aspirez des fantômes, Luigi peut perdre des cœurs s'il se fait tirer. Aspirez les fantômes agressivement et essayez de les empêcher de tirer Luigi.

Qu'est-ce que je peux aspirer d'autre ?

Des pièces et des billets sortent des meubles et des plafonniers, et ils s'éparpillent dans la salle. Utilisez l'aspirateur pour les ramasser rapidement en les aspirant. Des choses inattendues peuvent être aspirées ou réagiront à l'aspirateur, alors, utilisez-le partout !



Pour expulser des éléments



Bouton L

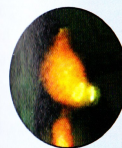
En plus d'aspirer, votre aspirateur peut aussi expulser certaines choses qui ont été aspirées. Si vous avez déjà aspiré un élément dans l'aspirateur, vous pouvez l'en expulser plus tard, à l'aide du bouton L.

Quels sont les éléments ?

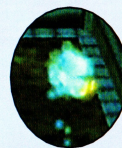
Il y a trois types d'éléments d'énergie : le feu, l'eau et la glace. Vous pouvez aspirer ces éléments pour les expulser plus tard en essayant de capturer des fantômes de divers types d'énergie.



Fantômes élémentaux



Feu



Eau



Glace

▲ Les fantômes élémentaux commenceront à apparaître après que vous ayez trouvé les trois types de médailles élémentales cachées dans la maison.

L'explication des éléments se poursuit en page 42. ➔

Que faire à l'écran de la pause ?

Quand vous appuyez sur le bouton de mise en marche/pause pendant la partie, le jeu s'interrompt temporairement et l'écran de la pause apparaît. Vous pouvez changer le type de contrôle en inclinant la manette vers la gauche ou la droite. Aussi vers le haut ou le bas pour choisir d'abandonner (Quit) ; appuyez alors sur le bouton A pour interrompre la partie. Cette option ne sauvegardera pas votre partie avant l'abandon, alors, attention !



Comment expulser des éléments



Quand vous aspirez un fantôme élémental, une jauge élémental apparaîtra au bas de votre écran. Le type d'élément se présente sous forme d'icône à l'intérieur de la jauge.

Jauge élémentale

Icône élémentale



Feu



Eau



Glace

Les éléments apparaissant comme des icônes sur votre jauge peuvent être expulsés de l'aspirateur à n'importe quel moment. Appuyez sur le bouton L pour expulser l'élément de l'aspirateur. Plus forte est votre pression sur le bouton L, plus grande sera la portion d'élément expulsée.

Pression légère



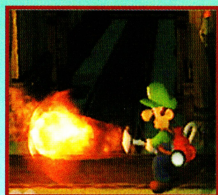
Pression forte



Chaque fois que vous expulsez un élément, la jauge d'élément diminuera. (Voir détails à droite.)

lancez une explosion élémentale

Quand vous appuyez rapidement et fortement sur le bouton L, vous pouvez lancer une explosion élémentale.



Quand devez-vous expulser des éléments ?

Vous pouvez, par exemple, allumer des bougies en expulsant du feu. Allumer des bougies peut parfois causer un changement dans la pièce. Vous pouvez aussi endommager certains fantômes avec des éléments.



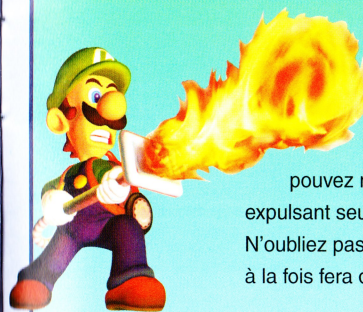
► Vous pouvez faire toutes sortes de découvertes en expulsant des éléments.

De quoi ai-je besoin pour expulser d'autres éléments ?

Si vous voulez lancer un élément autre que celui que vous possédez, vous devez d'abord trouver et aspirer un fantôme élémental de l'élément désiré. Par exemple, si vous avez un élément de feu, mais désirez utiliser un élément d'eau, vous devez d'abord trouver et aspirer un fantôme élémental d'eau. L'élément de votre aspirateur passera alors de feu à eau.



Combien d'éléments Luigi peut-il expulser ?



Luigi peut expulser des éléments jusqu'à ce que sa jauge élémentale disparaisse. Plus nombreux sont les éléments expulsés, plus rapidement la jauge se videra. Vous pouvez retenir l'élément plus longtemps en expulsant seulement de petites quantités à la fois. N'oubliez pas que d'expulser de grandes quantités à la fois fera décroître rapidement votre jauge.



Demandez au professeur Elvin Gadd !

D'accord, l'ami. Maintenant, tu sais exactement comment faire, oui ? Tu dis ? Tu as encore des questions ?

Q1 Qu'est-ce qui arrive aux fantômes aspirés ?



R Je les transformerai en tableaux !

Je vais te faire aspirer toutes sortes de fantômes, mais certains parmi eux doivent être cueillis de ton aspirateur immédiatement. Ces fantômes devront passer à travers mon nouveau

« portrificationiseur » à fantômes et transformés en portraits. Je suspendrai ces tableaux dans la galerie quand tu me les apporteras. Pourquoi les transformer en tableaux ? Parce que la plupart d'entre eux étaient d'abord des tableaux, voilà !



Q2 Dois-je ramasser toutes les pièces et tous les billets ?

R Oui, tu le devrais, fiston.

Quand tu trouves des pièces, des billets et des bijoux dans le manoir, tu ne devrais pas les laisser traîner. Ramasse tous les trésors que tu veux, parce que je ne suis pas intéressé à ces choses. Je suis certain de pouvoir trouver un usage pour tout cela.



Q3 Que faire quand je suis blessé ?

R Mieux vaut ramasser des cœurs !

Cette grosse icône en cœur indique ton état de santé. Quand tu subis des dommages, le cœur rétrécit et le chiffre de droite aussi. Quand il atteint zéro, tu es fini ! N'en arrive pas là, parce que je serai aussi dans de beaux draps. Examine tous les meubles pour trouver des cœurs.

Ramasse-les pour recouvrer la santé. Les cœurs apparaissent aussi quand tu aspirés deux fantômes ou plus. Plus gros est le cœur, plus il t'aide à recouvrer la santé. Oeil pour oeil, cœur pour cœur... quelque chose comme ça !



icône de cœur

Q4 Où êtes-vous pendant ma chasse aux fantômes ?

R Je suis ici, dans le laboratoire.

Je suis habituellement ici dans mon labo, devant le manoir. Mais ne t'inquiète pas, fiston. Je peux te voir à travers l'horreur du Game Boy que je



t'ai donné ; il enregistre tout ce que tu peux voir et expédie le tout vers un moniteur dans le labo. Alors, je vois tout ce qui se passe. J'utilise parfois l'horreur du Game Boy pour t'envoyer un conseil. Détends-toi et attrape tous ces fantômes.

Pour commencer la partie



Maintenant, tu sais comment attraper des fantômes, oui ?
Alors, on y va !

Insérez le disque et la carte de mémoire dans votre NINTENDO GAMECUBE, refermez le couvercle et appuyez sur le bouton POWER (bouton d'alimentation) pour allumer le module. À l'apparition de l'écran titre, appuyez sur le bouton de mise en marche/pause. L'écran de sélection du fichier apparaît.

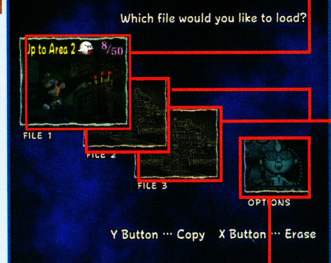


* Vous aurez besoin d'une carte de mémoire pour sauvegarder une partie en progression. Insérez la carte de mémoire dans la fente A.

L'écran de sélection du fichier

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à trois parties. À l'écran de sélection du fichier, choisissez un fichier de données sauvegardées et appuyez sur le bouton Y pour copier les données sur un fichier vide. Choisissez un fichier vide et appuyez sur le bouton X pour effacer ce fichier. **Les fichiers effacés ne peuvent être récupérés, alors, attention avant d'effacer !**

Écran de sélection des données



Données sauvegardées

Choisissez cette option pour continuer une partie commencée et sauvegardée (p.50). Le contenu des données apparaîtra à l'écran.

Fichiers étiquetés « New Game »

Choisissez ce fichier pour commencer une nouvelle partie.

Options

Faites ce choix pour régler les options de jeu.

Pour continuer une partie sauvegardée

Choisissez un fichier de données sauvegardées à l'écran de sélection du fichier et appuyez sur le bouton A. Vous pouvez alors continuer à jouer une partie déjà sauvegardée. Quand vous le faites, vous apparaissez d'abord dans le labo du professeur Gadd. Vous devez choisir « The Mansion » pour revenir au point de départ, à l'entrée avant.

* Aucun fichier de données n'apparaîtra à cet écran s'il n'y a pas de carte de mémoire insérée dans le module.

Le jeu



Maintenant, je vais t'expliquer tout ce que tu dois savoir avant d'entrer dans le manoir. T'inquiète pas ! La connaissance n'est pas si lourde que ça, fiston !

L'écran du jeu

D'abord, je vais t'expliquer comment regarder l'écran du jeu.



Radar de Boo

Nombre de pièces, billets et barres d'or.

Icône de cœur

Jauge élémentale

Compteur de Boos

L'écran du jeu



Icône de cœur

Cette icône indique l'état de santé de Luigi. Quand tu subis des dommages, ce cœur rapetisse et le nombre à droite diminue (valeur max. 100). Quand ce nombre atteint zéro, ta partie est finie.



Radar de Boo

Il apparaît pendant la partie quand les Boos apparaissent. Quand Luigi s'approche d'un Boo, la lampe **tourne au rouge** pour te le laisser savoir.



Jauge élémentale

Le type et le nombre d'éléments que tu peux expulser apparaîtra ici quand tu inspires un fantôme élémental.

→ Voir p.41 à 43.



6/50

Compteur de Boos

Le compteur affiche le nombre de Boos capturés.

→ Voir p.48.

Les stades de votre recherche

Luigi doit capturer tous les fantômes qu'il rencontre alors qu'il marche autour du manoir. Après avoir capturé un **patron fantôme**, Luigi peut alors passer à l'aire suivante du manoir. Chaque patron contrôle une aire du manoir. Voici quelques étapes de base à suivre à l'intérieur de chacune des aires.

Étape 1

Visite toutes les pièces possibles

Étape 2

Aspire les fantômes

→ P. 49

Étape 3

Sauvegarde avec Toad

→ P. 50

Étape 4

Capture le patron pour compléter l'aire

→ P. 51

Étape 5

Vide ton aspirateur

→ P. 51

Étape 1

Visite toutes les pièces possibles

Il y a plusieurs pièces dans le manoir. Au début, tu ne pourras pas pénétrer dans toutes ces pièces. La plupart sont verrouillées, alors tu devras trouver la clé de chaque porte pour avancer.



Étape 2

Aspire les fantômes

Quand tu entres dans une pièce, essaie de capturer tous les fantômes de la pièce. Quand tu auras vidé la pièce de ses fantômes, les lumières s'allumeront et illumineront la pièce.

► D'abord, capture tous les fantômes de la pièce pour allumer les lumières.



Question rapide no. 2

Que sont ces perles ?

Certains fantômes spéciaux qui étaient des tableaux laissent tomber des **perles** quand tu essaies de les capturer. Dépendant du nombre de perles que tu ramasses, la qualité des encadrements des portraits de la galerie changera.

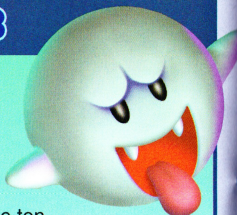


Question rapide no. 3

Ramasse tous les Boos !

En avançant dans la partie, le nombre de **Boos** apparaissant dans le manoir augmentera. Si tu veux revoir Mario, tu dois en réunir autant que possible. Explore tous les coins des pièces et utilise ton radar de Boo pour les faire sortir et les capturer avec ton aspirateur. Parfois, la capture d'un certain nombre de Boos te permettra d'accéder à une autre pièce.

* Les Boos n'apparaissent pas dans les pièces sombres. Tu dois d'abord capturer tous les autres fantômes et illuminer une pièce avant de trouver des Boos.



Étape 3

Sauvegarde avec Toad



Quand tu parles à un Toad, comme celui qui se trouve à l'entrée avant, tu peux sauvegarder la progression de ta partie. C'est ce qui te permettra de sauvegarder tous les articles ramassés et toutes les pièces complétées. N'oublie pas de sauvegarder souvent et chaque fois que tu complètes une portion difficile de la partie.

* Tu peux aussi sauvegarder après avoir capturé un Boo.

* Tu auras besoin de **3** blocs de mémoire disponibles sur la carte de mémoire pour sauvegarder les données de Luigi's Mansion.

Would you like to save up to this point?



Save
Never mind

Comment sauvegarder

Parle à Toad, puis choisis « Save » et appuie sur le bouton A. Les données précédemment sauvegardés seront automatiquement mises à jour par les nouvelles données.



* Ne pas retirer la carte de mémoire, ni éteindre l'appareil pendant la sauvegarde. Tu pourrais endommager la carte de mémoire ou le module.

Sauvegarde d'un message

Si tu es incapable de sauvegarder à cause d'un problème sur la carte de mémoire, un message apparaîtra à l'écran. Suis les directives du message.



* Consulte le mode d'emploi du Nintendo GameCube (p. 18 à 20) pour lire les directives sur la façon de formater et d'effacer les fichiers de la carte de mémoire.

Étape 4

Capture le patron fantôme pour compléter l'aire

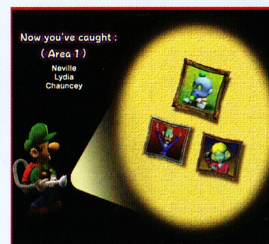
Quand tu atteins la fin d'une aire, tu rencontres un gros **patron fantôme**, beaucoup plus fort que ceux rencontrés auparavant. Si tu captures le patron fantôme, l'aire sera complétée.



Étape 5

Vide ton aspirateur

Quand tu captures un patron fantôme, tu te rends au labo du professeur Gadd pour compter tous les fantômes capturés. Tous les fantômes portraits capturés seront transformés en tableaux et tu pourras les voir dans cet endroit.



Regarde les fantômes capturés

Ensuite, tu peux compter ton trésor. Toutes les pièces, tous les billets, barres d'or et bijoux que tu as ramassés seront comptés en terme d'or et ajoutés au total.

* Tu peux aussi sauvegarder à ce moment

Compte ton trésor



Utilise sagement l'horreur du Game Boy !



C'est un mécanisme portable que j'ai inventé pour t'aider à fouiller le manoir et à chasser les Boos !

Fonction #1 Radar Boo



Regarde ici !

Le radar Boo est une fonction utile quand tu te promènes dans le manoir à la recherche des Boos. Quand Luigi pénètre dans une pièce où se trouvent des Boos, la lampe sur le radar de Boo passera du **bleu** au **jaune**. Quand Luigi s'approche de la cachette d'un Boo, elle passe au **rouge** et se met à clignoter. Dans ce cas, examine tous les objets suspects des alentours. Le radar de Boo réagit à tous les objets en forme de Boo de taille similaire et donc, ce n'est pas parce que la lampe clignote que tu trouveras un Boo.



Fonction #2 Z Bouton Liste d'inventaire

Quand tu appuies le bouton Z pendant la partie, tu peux afficher un écran de tous les articles ramassés à ce point. Cette liste est divisée en fantômes et en trésors. Utilise la commande C pour choisir un fantôme à l'écran de la liste des fantômes et appuie sur le bouton A pour consulter la biographie de l'un d'entre eux.



Fonction #3



Bouton

Mode de recherche

Quand tu appuies sur le bouton X pendant la partie, tu peux utiliser l'horreur du Game Boy pour voir le manoir dans la perspective de Luigi. Utilise la manette de jeu pour placer le curseur sur un objet que tu veux fouiller et appuie sur le bouton A. Tu peux chercher un cœur de fantôme, par exemple, pour voir ce qui s'y trouve. (Un indice, peut-être ?) En cherchant, tu peux aussi provoquer les réactions de divers objets. Essaie de fouiller toutes sortes d'endroits avec l'horreur du Game Boy.



Fonction #4



Bouton

Carte de l'étage

Appuie sur le bouton Y pendant la partie pour afficher la carte de l'étage. Les pièces apparaissent en différentes couleurs, selon l'aire où elles sont et, si oui ou non, tu les as déjà visitées ou complétées.

Étage actuel et nom de la pièce où tu es

Écran de la carte de l'étage



Une pièce déjà visitée mais non complétée

Porte non verrouillée

Porte verrouillée

Pièce non visitée

Pièce complétée (la couleur dépend de l'aire)

Change l'étage montré en poussant la manette de jeu vers le haut ou le bas, fais-le pivoter en la poussant vers la gauche ou la droite et fais un zoom à l'aide du bouton A. Utilise la commande C pour faire défiler l'image agrandie.

Important :

REV-B

AVERTISSEMENT : La copie de tout jeu Nintendo est un acte illégal et strictement interdit au terme des lois nationales et internationales sur les droits d'auteur. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés. L'utilisation d'un tel mécanisme annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation d'un tel mécanisme. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre logiciel, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si votre jeu ne fonctionne pas sans que vous ayez utilisé un tel mécanisme, veuillez contacter votre distributeur régional autorisé de Nintendo.

Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux.

Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce logiciel sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur les droits d'auteur.

La location de ce jeu sans permission expresse de Nintendo ou de ses agents est strictement interdite.

Pour obtenir de plus amples renseignements ou de l'aide, veuillez contacter :

La ligne d'assistance du Service à la clientèle

1 (800) 255-3700 (aux É.-U. et au Canada)

ou votre distributeur régional autorisé de Nintendo.

Renseignements sur l'entretien et la garantie

REV-M

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site internet www.nintendo.com ou appeler la Ligne d'Assistance aux Consommateurs au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez le détaillant. Nos heures d'ouverture sont, du lundi au samedi, de 6 H 00 à 21 H 00, heure du Pacifique, et de 6 H 00 à 19 H 00, heure du Pacifique, le dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut être résolu en consultant la partie "Problèmes et solutions" en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo ou vous serez référé au CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO^{MS} le plus près de chez vous. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo garantit à l'acheteur original que ce produit (appareils) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo ou un CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO réparera sans frais la pièce ou le produit défectueux. Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

GARANTIE SUR LES LOGICIELS ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que ce produit (logiciels ou accessoires) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo ou un CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO réparera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site internet www.nintendo.com ou appelez la Ligne d'Assistance aux Consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour du support technique et/ou pour trouver le CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ NINTENDO le plus près de chez vous. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, au centre d'entretien le plus près de chez vous. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SÉRAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIEAUX OU DE MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis et vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre. L'adresse de Nintendo apparaît sur la couverture arrière de ce manuel.

Cette garantie est valide aux États-Unis et au Canada seulement.



**NEED HELP WITH INSTALLATION,
MAINTENANCE OR SERVICE?
BESION D'AIDE AVEC L'INSTALLATION,
L'ENTRETIEN OU LE SERVICE ?**



**CUSTOMER SERVICE
WWW.NINTENDO.COM**

or call 1-800-255-3700

MON. - SAT., 6:00 a.m. to 9:00 p.m.;

SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time

(Times subject to change)

**SERVICE À LA CLIENTÈLE
WWW.NINTENDO.CA**

ou appelez le 1 (800) 255-3700

Du lun. au sam., de 6 h 00 à 21 h 00;

dim., de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique.

(Heures sujettes à changement)

Nintendo of Canada Ltd.
110 - 13480 Crestwood Place,
Richmond, B.C. V6V 2J9 Canada
www.nintendo.ca

PRINTED IN USA / IMPRIMÉ AUX É.-U.



46180A